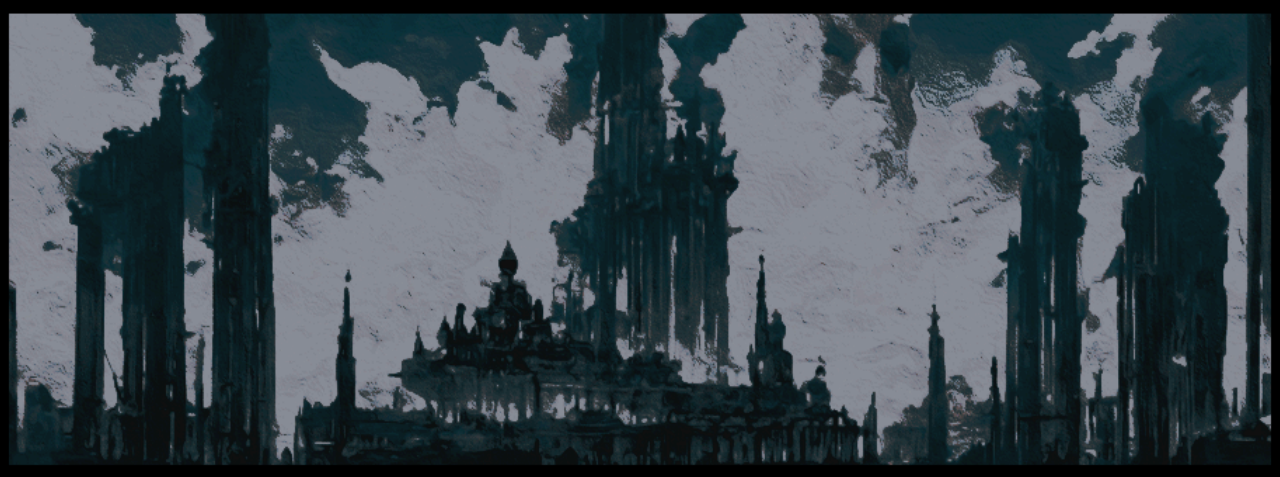
LA GENTE DEL DESIERTO.

El Dragón del Desierto Rojo.



GENTE DEL DESIERTO.

intro.

Ambientación.

En este rol nos vamos a poner en la piel de un Tiwayyen, también llamados Desert Folk, la gente del Desierto Rojo. El mundo que habitamos no es benigno ni neutral: es el resultado de un antiguo cataclismo que destruyó la vieja Tierra y dio forma a un territorio dominado por arenas, volcánicas, monstruos y rutas de guerra. Todo gira en torno al desierto y a la amenaza latente de Tifón, dios dragón del Caos, que según la doctrina imperial duerme en las Tierras Imposibles de Helheim, aguardando el momento de volver a arrasar la creación.

Historia.

El poder dominante es el Imperio del Sol, con capital en Ionia, la región más fértil y bendecida del mundo conocido. El **Imperio** sostiene una cruzada permanente de unificación cultural, política y religiosa, convencido de que solo la unión forzada de todos los pueblos permitirá sobrevivir a una futura catástrofe. Esta visión lo ha llevado a conquistar, absorber o someter territorios como **Udun**, un corredor desértico marcado por guerras pasadas, venganzas abiertas y una presencia militar constante. El Imperio es fuerte, organizado y supremacista, pero también genera disidencia, exilios y huidas constantes hacia el desierto.

Frente a esta hegemonía existen otras potencias. **Khanatan** es una confederación de clanes nómadas, profundamente tradicional y espiritual, nunca conquistada, célebre por sus jinetes y chamanes, capaz tanto de desaparecer en el desierto profundo como de sitiar Ionia cuando la ocasión lo amerita. **Durien**, en las montañas nevadas, es una tierra aún más hostil que el desierto, gobernada por tribus guerreras devotas de Ymir, dios del Invierno y la Tormenta, cuya fe forja individuos duros, intransigentes y enemigos históricos de los pueblos del desierto. **Helheim**, por su parte, permanece como una herida abierta del mundo: volcánica, tóxica e inexplorable, evitada por todos y temida por muchos.

En medio de todo esto se encuentra la Lengua de Serpiente, región de ríos y abrevaderos que funciona como capital informal del desierto. Es un lugar de encuentro inevitable, donde confluyen ***Tiwayyen***, imperiales, comerciantes, bestias y monstruos. Neutral solo en apariencia, es el corazón práctico y simbólico de la vida Tiwayyen.

Un *Tiwayyen* no es una raza ni una etnia. Es una condición. Nadie nace Tiwayyen: se llega a serlo. Todo Tiwayyen fue, en algún momento, un fugitivo, un exiliado, un expulsado o un renegado de otro reino. Para convertirse en uno, debe sobrevivir al viaje hasta la Lengua de Serpiente, atravesando desierto, monstruos, bandidos y persecuciones. Allí será puesto a prueba por los **Naqan** (respetados), los Respetados. Si supera la prueba, abandona su vida anterior para siempre, recibe un Título que define su identidad y su función, y es integrado a un **Nizag** (clan).

La vida Tiwayyen se rige por los ***Modos del Desierto***, un conjunto de prácticas profundamente ritualizadas pero eminentemente prácticas. Todo gira en torno a la supervivencia, la utilidad y el aporte al grupo. Cada Tiwayyen debe servir: trabaja, comercia, caza, explora o lucha según sea necesario. Cuando hay guerra, se va a la guerra. Cuando hay paz, se mantiene la memoria. Su cultura es intensa y visible: cuerpos tatuados con historias, castigos y logros; uso abundante de oro como símbolo de opulencia conquistada; amor profundo por las canciones, los relatos y las fiestas que mantienen viva la identidad colectiva.

Dentro de la sociedad Tiwayyen existen roles claros.

- Los **Dunen** son los de la guerra: guerreros, jinetes y chamanes de combate, temidos por su ferocidad y representados por tatuajes de animales terribles, historias de combates, lobos, escorpiones, arcos y flechas. Todo aquello que cuente su paso por las arenas.

- Los **Dulen** son narradores, artistas y líderes morales que conservan la historia, inspiran en la batalla y negocian en nombre del clan, tatuándose símbolos de música, fuego y memoria.

هتهيجي جامعة عثمانية

- Los **Dulai** son los de la ley: jueces y mediadores imparciales, guardianes del equilibrio entre libertad y orden, marcados con balanzas, círculos y nudos eternos.

- Los **Dukai** ocupan el rol de la duda: embaucadores, espías y saboteadores que cuestionan métodos y se mueven entre reinos, con tatuajes mínimos y ocultos.

- Finalmente, los **Duolen** son los de los espíritus: chamanes y médiums, expertos en rituales prácticos, con tatuajes rúnicos ligados directamente a sus conjuros.

Jugar este rol implica aceptar todo esto. Ser Tiwayyen es renunciar al pasado, sobrevivir al presente y dejar una marca que el desierto recuerde. No importa de dónde vengas, sino qué sos capaz de aportar. Si no servís, no durás. Si durás, el desierto te nombra.

Sin embargo, este control está lejos de ser absoluto. En los márgenes del desierto, los Tiwayyen crecen en número, alimentados por desertores, exiliados y disidentes del Imperio. Khanatan resiste sin someterse, Durien observa con hostilidad desde el norte, y Lengua de la Serpiente se mantiene como un foco inestable de encuentros y conspiraciones. Mientras el Imperio se fortalece, viejas heridas permanecen abiertas y la amenaza del caos antiguo sigue latente, poniendo en duda si esta era de dominio será duradera o solo el preludio de una nueva ruina.

Lugarejos

geographia

Al tratarse de un rol de aventuras, el mundo está pensado para ser recorrido. Los personajes viajarán por caravanas, desiertos abiertos, ciudades libres y dominios imperiales, enfrentándose a criaturas, monstruos, clanes rivales y amenazas sobrenaturales, mientras cumplen misiones, toman decisiones que alteran el entorno y descubren los misterios enterrados en las dunas. Cada viaje es una prueba, y cada rincón del mundo guarda tanto peligro como oportunidades.

Naciones.

Lengua de Serpiente

Capital de la Gente del Desierto . TL.

Lengua de la Serpiente es la capital de los Tiwayyen, una ciudad amurallada y antigua levantada en torno a ríos, lagos y abrevaderos que sobreviven al Desierto Rojo. No responde a ningún reino ni imperio, y su autoridad no es centralizada: se sostiene por pactos, tradiciones y el respeto mutuo entre clanes, los Naqan y sus facciones. Es un lugar de encuentro inevitable, donde confluyen comerciantes, exiliados, mercenarios, chamanes, bestias, emisarios imperiales y criaturas que no pertenecen a ningún orden conocido. Aquí nadie pregunta de dónde viene otro, sino si sabe sobrevivir.

La ciudad está construida sobre capas de historia: fortalezas derruidas, murallas remendadas, donde bazares, y barrios enteros son levantados sobre ruinas más antiguas. La Ciudad Vieja funciona como punto de reunión general y lugar de tránsito, custodiada por Tiwayyen estacionados como castigo o deber, y sirve como centro de información, rumores y acuerdos. Lengua de la Serpiente es peligrosa, caótica y viva; un lugar donde se cierran tratos, se rompen juramentos y nacen nuevas identidades.

- Region 1: **La Ciudad Vieja.** El núcleo más antiguo de Lengua de la Serpiente. Antigua fortaleza convertida en punto de encuentro común, llena de pasadizos, plazas irregulares y edificios reutilizados. Es el lugar donde los recién llegados se concentran, donde se cruzan clanes y donde “levantar una piedra” significa encontrar contactos, problemas o trabajo. Vigilada constantemente, quedarse demasiado tiempo aquí es visto como un castigo.
-

- Region 2: L**os Abrevaderos.** Zona que rodea los ríos, lagos y oasis interiores. Altamente disputada y estrictamente regulada por la Ley del Desierto. Aquí se concentran campamentos permanentes, mercados, rituales y asentamientos mixtos. Profanar el agua es uno de los peores crímenes posibles, y las disputas en esta región suelen resolverse con dureza ejemplar. Lengua de la Serpiente no es un refugio seguro, pero sí el único lugar donde todos los caminos del desierto, tarde o temprano, terminan cruzándose.

EL MUNDO.

Ionia

Ionia es considerada la capital indiscutida del Imperio del Sol, y su relevancia no se limita a su función administrativa o política, sino que se fundamenta en su fertilidad excepcional, en la abundancia de bosques, cursos de agua estables y una naturaleza preservada que contrasta de forma radical con la aridez dominante del desierto circundante; por esta razón, **es tenida por el pensamiento imperial como el lugar bendecido más importante de todo el Desierto Rojo**, enclave cuya prosperidad es interpretada como prueba tangible del favor divino y de la legitimidad del dominio imperial.

Este privilegio material ha permitido el desarrollo de una unidad cultural e intelectual altamente estructurada, compuesta por **academias, órdenes administrativas, cuerpos religiosos y doctrinas política**s que predican la unidad del mundo conocido como un objetivo no solo deseable, sino necesario para la supervivencia colectiva. Desde la perspectiva imperial, dicha unidad debe alcanzarse incluso mediante la coerción, bajo la premisa de una crisis futura e inevitable ligada al retorno o resurgimiento de **Tifaón**, cuya amenaza es presentada como un argumento absoluto que justifica la movilización total de recursos humanos, militares y espirituales.

Con este fin, el Imperio del Sol sostiene una cruzada permanente, orientada a reunir todas las fuerzas posibles bajo su estandarte, ya sea mediante alianzas formales o por la imposición directa sobre pueblos y reinos que se resisten a cooperar; esta política ha generado una red extensa de aliados dependientes y territorios subordinados, al mismo tiempo que ha producido una cantidad equivalente de enemigos declarados, configurando un equilibrio inestable donde la expansión imperial es constante y nunca considerada completa. En este contexto, los imperiales son ampliamente conocidos por una actitud de supremacía ideológica y cultural, convencidos de que su orden representa la única alternativa racional frente al colapso del mundo.

Dentro de esta estructura, los Tiwayyen imperiales constituyen un grupo numeroso y diverso, cuya presencia contradice la noción de una oposición absoluta entre el Imperio y la Gente del Desierto; si bien muchos de ellos son antiguos exiliados provenientes de naciones derrotadas o conquistadas, individuos para quienes la vida Tiwayyen fue una consecuencia directa de la pérdida de su lugar de origen, existe también un número significativo de personas nacidas o formadas en Ionia que, agotadas por la vida exigente, reglamentada y jerárquica de la capital imperial, abandonaron voluntariamente sus privilegios en busca de una existencia más libre, menos controlada y más acorde a los Caminos del Desierto, aun sabiendo que dicha elección los situaría fuera del amparo del poder imperial.

- Región 1: **Los Valles Sagrados.** Zona de templos, monasterios y antiguos santuarios. Aquí se forman míticos, guardianes y eruditos. La presencia espiritual es intensa y las reglas no escritas pesan más que cualquier ley formal. Profanar estos lugares atrae consecuencias que rara vez son inmediatas, pero siempre son inevitables.

- Región 2**: Las Ciudades de Mármol.** Centros urbanos y comerciales donde se concentra el poder político. Mercados, academias y casas nobles disputan influencia mientras aparentan unidad. Es el rostro visible de Ionia ante el mundo, elegante y refinado, pero atravesado por intrigas, traiciones y ambiciones silenciosas.

Nirikel

Nirikel fue considerada durante siglos una capital regional de enorme peso estratégico, gobernada por la Casa de los Leones, una estructura de poder concebida como una sociedad profundamente militarizada y organizada en torno a la extracción mineral, actividad que sostenía tanto su economía como su capacidad bélica, y que definía la relación del reino con sus territorios periféricos, explotados con una lógica de resistencia, disciplina y control constante. **En el corazón de Nirikel se encontraba el Suspiro de Assáwat, el Sagrado Oasis consagrado a Assáwat, la Diosa de la Vida, un enclave natural de valor religioso, político y simbólico incalculable, cuya posesión fue motivo de disputas continuas, tanto internas como externas, al ser considerado no solo una fuente de agua y fertilidad, sino un punto de legitimación espiritual del poder.**

El gobierno de Nirikel estuvo encabezado por la reina **Amanis**, miembro de la **Casa de los Leones**, una cambiaforma animal cuya naturaleza no era ocultada ni ritualizada, sino asumida como expresión directa de autoridad y fuerza, y cuya figura se consolidó como la de una guerrera tribal feroz, capaz de unificar clanes rivales y sostener largos años de guerra abierta contra el Imperio del Sol. Su liderazgo no se basó en herencias previas ni designios divinos explícitos, sino en la victoria sostenida, la lealtad militar y la administración efectiva de los recursos minerales, elementos que definieron su legitimidad durante su reinado.

Tras un prolongado período de conflicto contra el Imperio, y luego de la enfermedad y posterior muerte natural de Amanis, el gobierno pasó formalmente a sus siete hijos e hijas, cuya coexistencia resultó inestable desde el inicio; la disputa por la herencia, lejos de resolverse mediante consenso o tradición clara, derivó en una fractura interna que culminó con el exilio de los tres mayores, considerados una amenaza directa al nuevo orden que comenzaba a configurarse. Esta crisis sucesoria alcanzó su punto decisivo cuando Almanzor, uno de los hijos restantes, contrajo matrimonio con **Irune II**, hija de la **Gran Emperatriz Irune I**, acto interpretado por amplios sectores de Nirikel como una **traición abierta**, al sellar una alianza política irreversible con el Imperio del Sol, y convertir a Nirikel de reino resistente en territorio integrado al dominio imperial.

Este giro político tuvo consecuencias profundas en la estructura social del reino, dando lugar a un crecimiento exponencial del movimiento Tiwayyen entre la población de Nirikel. El propio **Iznar**, hijo mayor de Amanis, y principal heredero, se convirtió en Tiwayyen, estableciendo un precedente que fue seguido por algunos de sus hermanas y hermanos, nobles desplazados, campesinos despojados de sus tierras, guerreros desmovilizados y ciudadanos incapaces de aceptar la sumisión al Imperio. Para muchos de ellos, la adopción de la vida Tiwayyen no fue una elección ideológica abstracta, sino la única alternativa viable frente a la persecución, la pérdida de estatus o la imposibilidad de reconciliar su lealtad a Amanis con el nuevo orden imperial.

Los Tiwayyen de Nirikel son considerados, incluso entre otros clanes de la Lengua de la Serpiente, como algunos de los más radicalizados en su rechazo al Imperio del Sol, manteniendo una venganza jurada no solo contra la autoridad imperial, sino de forma específica contra los hermanos restantes de Iznar y sus descendientes, a quienes responsabilizan por la caída del reino independiente y la profanación simbólica del legado de la Casa de los Leones. Su memoria colectiva está marcada por la

guerra, el exilio y la traición, y su identidad Tiwayyen se encuentra profundamente atravesada por una hostilidad política que no se disimula ni se negocia.

- Región 1: **Los Valles Sagrados.** Zona de templos, monasterios y antiguos santuarios. Aquí se forman míticos, guardianes y eruditos. La presencia espiritual es intensa y las reglas no escritas pesan más que cualquier ley formal. Profanar estos lugares atrae consecuencias que rara vez son inmediatas, pero siempre son inevitables.
- Región 2**: Las Ciudades de Mármol.** Centros urbanos y comerciales donde se concentra el poder político. Mercados, academias y casas nobles disputan influencia mientras aparentan unidad. Es el rostro visible de Ionia ante el mundo, elegante y refinado, pero atravesado por intrigas, traiciones y ambiciones silenciosas.

Durien

Tierras Heladas de Ymir.

Durien es conocida como la región de **montañas perpetuamente nevadas**, un territorio cuya hostilidad es considerada por muchos incluso superior a la del propio desierto, gobernado por **tribus guerreras** adaptadas a un entorno de frío extremo, escasez constante y aislamiento prolongado. La geografía de Durien, compuesta por páramos helados, pasos montañosos inestables y tormentas recurrentes, ha moldeado una población endurecida desde la infancia, dando origen a hombres y mujeres de **carácter inflexible**, profundamente condicionados por una fe particular y excluyente en **Ymir, Dios del Invierno y la Tormenta**.

Ymir es concebido no como una deidad benévola, sino como una fuerza que **no concede, sino que quita**, que arruina cosechas, hiere cuerpos y somete comunidades enteras a pruebas constantes, y es precisamente en esa negación donde reside su valor religioso, ya que, a cambio del sufrimiento impuesto, se cree que otorga la **voluntad necesaria para resistir, adaptarse y superar** los obstáculos que él mismo presenta. Esta teología ha marcado de forma profunda la psicología colectiva de Durien, generando una cultura donde la dureza, la obediencia ritual y la aceptación del sacrificio son virtudes centrales, y donde la debilidad, real o percibida, es castigada sin indulgencia.

La sociedad de Durien se encuentra estrechamente ligada a la **vida en los páramos helados**, organizada en torno a una **defensa territorial absoluta** y a un **odio visceral hacia los pueblos del desierto**, sentimiento alimentado por generaciones de enfrentamientos cruentos, incursiones fronterizas y disputas por rutas y recursos que rara vez quedaron registradas fuera de la memoria oral de las tribus. Para los habitantes de Durien, el desierto no representa un espacio de supervivencia alternativa, sino una amenaza cultural y espiritual, asociada al caos, la traición y la negación del orden impuesto por Ymir.

En este contexto, los **Tiwayyen de Durien** son excepcionalmente escasos, y su sola existencia es considerada una anomalía tanto por los clanes del desierto como por las tribus invernales; en su mayoría, se trata de individuos que **huyeron de Durien** para evitar castigos rituales, condenas por crímenes internos o la imposición de la **servidumbre invernal**, una forma de obligación social que ata de por vida al individuo a la supervivencia colectiva. Muy pocos de estos exiliados logran adaptarse plenamente a los **modos del Desierto**, ya que las habilidades y creencias necesarias para sobrevivir en Durien no siempre se traducen en comprensión de los Caminos del Desierto, dejando a muchos en una condición marginal incluso dentro de la Lengua de la Serpiente.

- Región 2**: Las Llanuras del Hielo Muerto.** Vastas extensiones de tundra congelada y lejanos bosques blancos donde el viento nunca se detiene. El suelo es traicionero, cubierto de capas de hielo quebradizo y grietas ocultas. Aquí se levantan fortalezas de piedra y hielo,

asentamientos que resisten gracias a la disciplina extrema y a la caza de bestias adaptadas al frío. Cruzar esta región sin guía es una sentencia de muerte.

- Region 2: **Las Montañas de la Tormenta.** Cordilleras abruptas y oscuras, siempre envueltas en nubes cargadas de nieve y relámpagos. Los pasos son pocos y celosamente custodiados. En estas alturas se encuentran templos de Ymir, ciudades excavadas en la roca y clanes guerreros que consideran el aislamiento una virtud. Las tormentas nacen aquí y descienden hacia el resto del mundo, razón por la cual muchos creen que estas montañas son el verdadero trono del dios.

Khanatan

La Tierra Viva.

Khanatan es la unidad política y cultural de numerosos clanes del desierto, organizados en tribus de estructura tradicional, profundamente ligadas al culto de los espíritus, los ancestros y las fuerzas naturales. Su sociedad, resistente a toda reforma externa, ha sido descrita por el Imperio del Sol como arcaica o salvaje, una visión reduccionista que ignora la complejidad de sus sistemas de lealtad, transmisión de conocimiento y organización bélica.

Sus nómadas son considerados los mejores jinetes del mundo conocido, capaces de sostener campañas prolongadas sin líneas de suministro y de combatir mediante coordinación ritual y vínculos tribales antes que jerarquías rígidas. Los chamanes ocupan un rol central, actuando como líderes espirituales, custodios de la memoria colectiva y mediadores con el desierto, cuyas prácticas, despreciadas por otras culturas, han probado una eficacia incuestionable en guerra y supervivencia.

Khanatan jamás ha sido conquistada de forma definitiva: cada repliegue estratégico hacia las zonas más hostiles del desierto ha sido seguido por contraataques devastadores, incluyendo asedios a **Ionia** y la destrucción sistemática de caravanas de **Nirikel**. Esta flexibilidad le permitió absorber poblaciones desplazadas, convirtiéndola en la nación con mayor mezcla de razas del desierto sin perder identidad común. Dentro de la Lengua de la Serpiente, los Tiwayyen de Khanatan destacan como jinetes y chamanes temidos y respetados, una facción clave en el frágil equilibrio del Desierto Rojo.

Dentro de la Lengua de la Serpiente, los **Tiwayyen de Khanatan** ocupan un lugar particular y relevante, siendo reconocidos como **jinetes excepcionales** y portadores de tradiciones chamánicas que no abandonan al adoptar la vida Tiwayyen; si bien otros clanes los observan con cierto recelo debido a sus modos más directos y menos dados a la negociación prolongada, su experiencia militar, su conocimiento espiritual y su disposición a defender los Caminos del Desierto los convierten necesariamente en una de las **facciones más importantes e influyentes** entre la Gente del Desierto, tanto en tiempos de conflicto abierto como en períodos de equilibrio precario.

- Region 1: **Khanatos.** Están dirigidos por la famosa, e infame, Alaqai, khanata conquistadora cuya autoridad se sostiene tanto en la guerra como en la fe. Lidera a su pueblo en una cruzada espiritual que la lleva a acosar y desafiar a grandes naciones, convencida de que el desierto debe reclamar aquello que considera corrompido o decadente.

-

Hellheim

El fin del mundo.

Hellheim no es una nación en el sentido clásico, sino una región prohibida y deformada, ubicada más allá de Durien, donde el mundo parece haber fallado en cerrarse correctamente tras el cataclismo antiguo. No hay mares ni cielos claros: el paisaje es una extensión de tierra ennegrecida, grietas humeantes, hielo muerto y fuego enterrado bajo la superficie. El suelo está marcado por cicatrices colosales, como si algo hubiese intentado emerger y hubiese sido forzado a dormir. El Imperio sostiene que aquí yace **Tifaon**, el Gran Dragón del Caos, encadenado o dormido, y que toda la región existe como consecuencia directa de su presencia.

- Region 1: **El Cráter Negro.** Un abismo circular de dimensiones imposibles, visible incluso desde territorios lejanos en días despejados. No es un volcán, aunque emana calor, ceniza y vapores tóxicos. Ninguna construcción perdura aquí.
- Region 2: **Las Tierras Calcinadas.** Una franja de territorio muerto que rodea el Cráter Negro, donde la nieve de Durien se vuelve gris y el hielo sangra óxido. Aquí vagan restos de antiguas fortalezas, cadáveres momificados y entidades que no son del todo espíritus ni del todo bestias. Los Duolen creen que esta región está saturada de almas no purificadas. Una tierra muerta.

LOS DIOSES.

The species below are from PLACE NAME.

Dioses Mayores.

Assáwat

Es la Diosa de la Vida. Se manifiesta en cada fuente de agua, en cada oasis y en todo manantial oculto bajo las arenas. Promete abundancia a quienes respetan sus modos, pero es severa e implacable con aquellos que desperdician, contaminan o profanan. Se la invoca para sanar, proteger y, sobre todo, para que el agua no falte. Su culto es práctico: vivir, cuidar los abrevaderos, racionar con sabiduría y castigar duramente a los profanadores es la forma más pura de devoción. El Suspiro de Assáwat, en Nirikel, es su manifestación más conocida. Para muchos Tiwayyen, sobrevivir un día más en el desierto ya constituye una ofrenda suficiente.

Tifaón

Responsable último del cataclismo que dio forma al Desierto Rojo, Tifaon no es visto como un mal abstracto, sino como la encarnación del caos inevitable. El Imperio sostiene que duerme en Hellheim, aguardando el fin del mundo. Los Tiwayyen no lo veneran, pero tampoco lo niegan: su existencia recuerda que ningún orden es eterno. Nombrarlo en vano se considera de mal augurio, y su sombra pesa especialmente sobre ruinas, tierras malditas y conflictos que escalan sin control.

Surtur

Dios del Sol, el Fuego, la Creación y la Destrucción, Surtur es un padre, un protector, la fuerza que rompe un mundo para que otro pueda existir. Fue quien derrotó a Tifaon tras el antiguo cataclismo y de su legado nacieron los linajes que fundaron Nirikel y, más tarde, el Imperio del Sol. Para los Tiwayyen, Surtur encarna la verdad del desierto: todo arde, todo cae, todo puede rehacerse. Es respetado con temor y reverencia contenida, invocado tanto para la magia de destrucción o creación.

Ymir

Central en Durien y temido en el resto del mundo, Ymir no concede favores: prueba, arrasa y endurece. Representa una dureza distinta a la del desierto, pero igualmente absoluta. Los Tiwayyen respetan su coherencia brutal, aunque rara vez le rinden culto directo, salvo algunos Duolen eruditos que buscan comprender su lógica implacable y sobrevivir a ella.

Alami

La Luna. Guía indiferente en la oscuridad, Alami no juzga: revela. Es patrona de la magia, los secretos y los caminos que se pierden en la noche. Sus dones son canalizados por chamanes que no temen extraviarse en su oscuridad, y por ello muchos la consideran peligrosa o directamente malvada. Para los Tiwayyen, Alami es necesaria: sin misterio, el mundo se vuelve rígido y muere.

Dioses Menores.

Kaitan

Señor de las almas no purificadas, y sus cuerpos no reclamados. Kaitan es un demonio cruel que reclama lo que queda entre la vida y el olvido. Su influencia es fuerte en las Tierras Calcinadas y en lugares donde la muerte no ha sido debidamente cerrada. Se le teme, se le evita, y se realizan rituales para que no reclame más de lo debido. Aunque algunos, en secreto, le siguen.

Khulan

Más que un solo dios, Khulan se manifiesta como desastres naturales: tormentas, terremotos, sequías y catástrofes repentinas. Representa la furia ciega de la naturaleza, sin intención ni juicio.

Maitan

Señora de la hambruna, la enfermedad y la ponzoña, Maitan camina donde el equilibrio se ha perdido. Su presencia se percibe en cuerpos debilitados, tierras enfermas y poblaciones condenadas. Es temida incluso por los Duolen, que buscan contener su influencia antes de que se extienda sin control.

Hukluan

Patrono del engaño, la enemistad y la ruptura de pactos, Hukluan se infiltra en palabras torcidas y decisiones mal tomadas. No necesita templos: vive en la desconfianza. Los Tiwayyen lo reconocen como una fuerza real y peligrosa, especialmente en tiempos de tensión política o traición interna.

CULTURA

cultura

Más allá de estas deidades mayores, los Tiwayyen creen profundamente en **espíritus menores**: una sensación, los elementos, el desierto, de las tormentas de arena, de animales, rutas antiguas, ruinas y lugares marcados por la muerte. Estos espíritus no son dioses, pero sí vecinos peligrosos, y con ellos se negocia, se pacta o se los apacigua para poder sobrevivir un día más.

Modos del Desierto.

I. Convertirse en Tiwayyen implica abandonar la identidad anterior y aceptar una nueva forma de existir. Al llegar a **Lengua de Serpiente**, cada individuo se une a un **clan**, que le ofrece abrigo, propósito y un lugar dentro de la comunidad; sin embargo, esa pertenencia nunca está por encima de la **nación Tiwayyen** ni del Camino del Desierto. La lealtad última no es hacia personas, familias o líderes concretos, sino hacia la Gente del Desierto en su conjunto y las leyes que garantizan su supervivencia.

II. La identidad Tiwayyen se graba en la piel mediante **tatuajes**, que narran hechos, oficios, juramentos o castigos, y se nombra a través de un **Título**, que define el rol que se cumple dentro del grupo. Nadie es Tiwayyen por nacimiento, sino por utilidad y actos: todos sirven, todos aportan, y cuando es necesario, todos combaten. El Título puede cambiar si la persona demuestra, con hechos, que su lugar ha cambiado; perderlo, en cambio, implica quedar sin función ni voz, una forma de muerte socia

III. La vida terrenal no se considera permanente. Los vínculos, las posesiones y las alianzas son **pasajeros**, como el propio viaje por el desierto. Aferrarse a personas o cosas es visto como una debilidad peligrosa. El Tiwayyen acepta que todo puede perderse, compañeros, montura, clan, y aun así sigue adelante. Sobrevivir no es resistirse al cambio, sino moverse con él, dejando atrás lo que el Desierto reclama y continuando el camino sin mirar atrás.

IV. La Ley del Desierto no está escrita en pergaminos, sino en la memoria colectiva y en los cuerpos de quienes la infringen. Protege la supervivencia por encima de todo: el agua, la montura, el clan y los caminos. Robar agua, traicionar al grupo o matar a otro Tiwayyen sin causa legítima son crímenes graves. La ley se aplica de forma práctica y severa, mediada por los Dulai, y su objetivo no es la venganza, sino preservar el equilibrio. No todos los castigos son muerte: el exilio, la marca o la pérdida del Título suelen ser destinos peores.

ENTRAR AL DESIERTO.

guia de dummies.

No te pedimos que leas todo. De hecho, podés leer solo esto, empezar a jugar y después, si querés, hundirte en el resto del lore. Lo importante es que entiendas las reglas básicas y la temática general. Para eso, vamos directo a lo esencial.

¿De qué diantres es este rol?

Es un rol de aventuras, supervivencia y conflicto ambientado en el Desierto Rojo. Vas a ponerte en la piel de un **Tiwayyen**, un individuo que vive en comunidad con otros similares en una cruzada constante por la libertad, ya sea como exiliado, rechazado, fugitivo o alguien arrastrado por un pasado lo suficientemente intenso como para no poder quedarse donde nació. Nadie llega al desierto por casualidad: algo te llevó, algo te expulsó o algo te obligó a unirte.

El foco del rol está en **viajar, sobrevivir, negociar y, cuando es inevitable, pelear**, mientras se forman lazos frágiles, conflictos internos y dramas románticos en medio de un mundo hostil. La trama avanza a través de amenazas externas, decisiones difíciles y consecuencias reales. Tu personaje va a cambiar, para bien o para mal, acumulando **tatuajes, poderes, habilidades, heridas, vínculos y historias.**

¿Cómo funciona?

Te crearás un personaje y, una vez aceptado, te enviaremos un documento con la FICHA que deberás completar. Podés hacerla en Carrd, Google Docs, en el propio servidor o donde prefieras, usando el formato que más te guste, siempre y cuando incluya toda la información obligatoria. No exigimos estética ni plantillas cerradas: lo importante es que el personaje sea claro y jugable.

¿Qué tengo que hacer para reservar?

Solamente tenés que enviarnos un mensaje con tu FC y el tipo de Tiwayyen que vas a interpretar. Cuando entregues el personaje, bastará con publicar el link de la ficha acompañado de una imagen o gif y un breve resumen del personaje. Nada más. A partir de ahí, ya estás dentro del desierto.

¿Qué reglas tiene el rol?

El rol se rige por pocas reglas claras, pensadas para sostener la coherencia del mundo y el disfrute colectivo. El respeto entre jugadores es obligatorio: los conflictos son entre personajes, no fuera de rol. Cualquier problema OOC se habla con el staff. No se toleran actitudes discriminatorias, acoso ni conductas que rompan el espacio de juego.

El sistema prioriza la narrativa y las consecuencias. Las acciones tienen peso: pelear, traicionar, usar magia o desafiar a una facción trae efectos reales sobre el personaje. No existen personajes invencibles ni inmunes al fracaso; el desierto castiga el exceso de poder y premia la coherencia. El metajuego y el powerplay están mal vistos y pueden ser sancionados. El avance se da a través del rol activo: misiones, tramas, eventos y decisiones. Los tatuajes, habilidades especiales y cambios importantes deben ser aprobados por el staff, ya sea propuestos por ellos o sugeridos por los jugadores. La muerte de un personaje es posible, pero nunca arbitraria: siempre responde a decisiones, riesgos asumidos o eventos narrativos claros.

OPTIONAL LINK